

PASANTÍA EN AMNIÓTICA LTDA

SANTIAGO AUGUSTO CURREA FRANCO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE MÚSICA
BOGOTÁ, COLOMBIA
2020

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
CONTEXTO 2020	2
1. OBJETIVOS	3
1.1 Objetivos generales	3
1.2 Objetivos específicos	4
2. PASANTÍA EN LA BOHEME STUDIOS	4
2.1 Sobre La Boheme	4
2.2 Talento humano	4
2.3 Equipos	5
2.4 Labores en la empresa	6
2.5 Proyectos	6
2.5.1 El Robo del Siglo	6
2.5.2 La Patasola	8
3. PASANTÍA EN AMNIÓTICA LTDA	10
3.1 Sobre Amniótica LTDA	10
3.2 Talento humano	10
3.3 Flujo de trabajo	11
3.4 Retos	12
3.5 Labores en la empresa	13
4. CASO 1: DISEÑO DE SONIDO PYB	13
5. CASO 2: COMERCIAL ABBOTT	17
6. CASO 3: AUDIOLOGO ZINLI	19
7. OTROS PROYECTOS	20
CONCLUSIONES	21
ANEXOS	23

INTRODUCCIÓN

Al ingresar a la carrera de estudios musicales realmente no sabía el área en la que me quería enfocar. Estudié piano desde los 6 años y obtuve un título de técnico laboral con énfasis en interpretación de piano clásico pero a nivel profesional sabía que no me quería dedicar a ser intérprete. Así mismo cuando ingresé al énfasis de ingeniería de sonido estaba buscando explorar ámbitos en los cuales no sabía nada pero que me llamaban la atención, para así abarcar de manera más amplia la versatilidad de un músico en su formación profesional.

De esta manera fue como semestre a semestre fui conociendo el espectro tan grande que abarca la ingeniería de sonido y las áreas en las cuales me podría enfocar. Paralelamente a esto, me fue dada la oportunidad de tomar varios semestres de composición que me incentivaron a aplicar finalmente a un doble énfasis con composición erudita. En un principio para mí fue difícil hallar el punto en común de estos dos énfasis, ya que lo usual sería inclinarse hacia la composición comercial (ya que tenía mucho más que ver con la producción musical).

Sin embargo hallé esta unión en el área de medios, diseño sonoro y postproducción audiovisual. De esta manera realicé varios proyectos en la clase de Medios o Post aplicando mis conocimientos obtenidos en el énfasis de composición erudita y mirando el diseño sonoro de la misma forma como se ve la idea básica de una composición atonal: centrándome en el concepto, en el detalle, y en la forma en cómo se mezclan y convergen el desarrollo de estas ideas. A partir de este momento encontré el área que me interesaba ya a un nivel profesional y esto fue determinante al momento de buscar una empresa para realizar mi práctica.

El presente trabajo pretende exponer lo aprendido a lo largo de la carrera en un entorno laboral donde se pueden aplicar los dos énfasis que estudié y así mismo mostrar los retos y desafíos que se tuvieron no solo por estar en un entorno no-académico, donde por ejemplo la presión es mucho más grande, sino además por realizarla en medio de una crisis por la pandemia del COVID-19.

CONTEXTO 2020

No es un secreto que el año 2020 ha traído grandes cambios en todos los aspectos tanto profesionales como personales en todos nosotros. De mi parte, empecé mi práctica en enero del 2020 en “La Bohème Studios” hasta el mes de marzo, donde debido a la pandemia tuve que cancelar el contrato como practicante que tenía allí. La situación fue muy incierta ya que no se sabía si podría retomar mi pasantía en este lugar o debía buscar otra empresa.

Así mismo, mi caso era diferente a quienes estaban haciendo práctica el primer semestre del 2020; en un principio la propuesta desde la coordinación del énfasis era plasmar en el trabajo de grado 2 casos que se hubiesen hecho hasta el momento, pero en mi caso en particular, lo que había hecho hasta la fecha en la empresa apenas juntaba un caso escasamente, por lo que esta opción no aplicaba para mí.

De esta manera fue como tuve que buscar un plan B y encontrar otra empresa que me pudiera recibir en plena pandemia, trabajando desde casa y enfocada en el área de mi preferencia: postproducción audiovisual. Así fue como encontré la empresa de Amniótica LTDA, la cual me recibió fácilmente ya que había aplicado también a ella a finales de 2019, pero había optado por La Boheme por cuestiones logísticas.

No cabe la menor duda que esta modalidad de práctica, en circunstancias tan adversas como las de una pandemia, hicieron que la experiencia fuera algo inusual y retadora. Para mostrar el contraste, mientras estuve en La Boheme el flujo de trabajo fue muy tranquilo e introductorio; recuerdo que las primeras semanas no tenía ninguna labor en específico más que la de aprender todo lo relacionado con el estudio, el flujo de trabajo, y la forma en que se editaba, se mezclaba o se enviaban a los de video los proyectos audiovisuales. En cambio, en Amniótica no podía hacer ninguna instrucción, de hecho el día que entré ya tenía trabajo encima y la única inducción que tuve fue una llamada de 10 minutos donde Alejandro, mi jefe, especificaba lo que quería del proyecto y el tiempo límite para enviarlo. El flujo de trabajo fue totalmente distinto.

Es así como empiezo con una pasantía totalmente remota usando lo que tenía a mi alcance; mi computador, mis programas, mis plugins, mis audífonos, y ninguna mentoría en lo particular, más que lo que se puede instruir en un chat de whatsapp o una llamada de 10 minutos por zoom.

En el siguiente trabajo expondré más detalladamente el paso por los dos estudios “La boheme” y “Amniótica”, y compartiré un poco del trabajo realizado allí y las labores en cada una.

1. OBJETIVOS

1.1 Objetivo General

Aplicar las destrezas y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera tanto del énfasis de ingeniería de sonido como del énfasis de composición erudita.

1.2 Objetivos Específicos

- Consolidar mis conocimientos de post-producción, foley y diseño sonoro en el plano laboral, al ponerlos al servicio de un producto o proyecto audiovisual.
- Adquirir experiencia que sobrepase lo exclusivamente concerniente a sonido, al enfrentarme por primera vez al mundo laboral y las implicaciones que tiene esta área dentro de la industria.
- Poner en práctica no solo lo aprendido en el área de ingeniería de sonido sino también complementarlo con composición erudita, lo cual se plasmará a través de la composición original de proyectos audiovisuales.
- Fortalecer habilidades propias del entorno laboral: Solución efectiva de problemas, buena comunicación, convivencia con el equipo de trabajo, y capacidad de escucha y seguimiento de instrucciones.
- Vencer y aprender de los desafíos que implican trabajar a distancia y en medio de una pandemia.

2. PASANTÍA EN LA BOHEME STUDIOS

2.1 Sobre La Boheme

La Boheme studios es una empresa enfocada en la producción y postproducción de sonido y música para cine y televisión creada por el compositor Felipe Linares. En los últimos años, debido a la creciente industria cinematográfica en el país, Bogotá se ha convertido en un centro para el desarrollo de producciones audiovisuales de alta calidad en toda latinoamérica. De esta manera La Boheme se enfoca en satisfacer de manera completa la parte de audio en esta industria, abarcando áreas tales como composición, grabación y mezcla de música original para cine y televisión, diseño sonoro, sonido directo, y post-producción para cualquier medio de difusión como la radio o la TV. Uno de los pilares centrales de la empresa, y que tienen como marca diferenciadora con otros estudios similares, es la calidad con la que realizan cada trabajo por pequeño que sea. En otras palabras, priman el detalle y trabajo riguroso de cada elemento sonoro por encima del presupuesto o los tiempos de entrega.

2.2 Talento humano

Felipe Linares

Es el fundador y director general del estudio. Estudió música con énfasis en piano y composición en la Universidad de los Andes. Dentro de la empresa es el encargado de toda la parte creativa de los proyectos audiovisuales, donde gracias a sus conocimientos de composición, instrumentación, arreglos e interpretación de varios

instrumentos musicales, tiene la capacidad para diseñar y musicalizar cualquier plano visual para cine o televisión.

Sandra Beltrán

Dentro de la empresa tiene labores mucho más técnicas y logísticas. Se encarga de llevar la bitácora y el seguimiento de cada proyecto. además de esto es la encargada principal del sonido directo y la posproducción, grabando ADR, efectos, ambientes y edición en general. Cabe resaltar que cualquier cosa hecha por ella debe contar por el visto bueno de Felipe.



Imagen 1. Estación principal del estudio La Boheme.

2.3 Equipos

El estudio se encuentra localizado en la calle 93 con carrera 14 en Bogotá, donde tienen la estación principal y un pequeño cuarto que funciona como Live Room. Dentro de la estación principal cuentan con los siguientes equipos:

- Computador Apple Mac Pro
- Superficie de control C24 AVID
- Sync HD AVID
- 5.1 Genelec
- Eleven Rack AVID

- Controlador ProKeys 88sx M-AUDIO
- Piano acustico vertical
- 2 Guitarras eléctricas
- 1 Guitarra Acústica
- Un instrumento híbrido entre un cello y una guitarra.
- Una batería
- SoundDevices 702
- SoundDevices 788tt

2.4 Labores en la empresa

- Asistente de grabación de la música original compuesta por Felipe Linares.
- Asistente de edición y mezcla para diálogos, ambientes y efectos de los proyectos audiovisuales.

2.5 Proyectos

En mi corto paso por la Boheme tuve la oportunidad de asistir dos proyectos: el primero fue una serie de Netflix llamada El Robo del Siglo, la cual ya se estrenó, y la Patasola, una película de terror producida por DYNAMO y que aún no se ha estrenado debido a la pandemia.

2.5.1 El Robo del Siglo



Imagen 2. Flyer publicitario de la serie "el robo del siglo" .

En esta producción, La Bohème estuvo encargada de la música de la serie, donde después de varias charlas con el director y de tener varias referencias, se encontró el estilo por el cual iba a tomar rumbo la composición.

El trabajo de composición estuvo a cargo de Felipe, y yo junto con Sandra estábamos encargados de hacer el *seteo* para la sesión de grabación y asistir en el momento que el compositor lo requiriera. De esta manera, llegamos a las 7:00am a cuadrar los equipos y la forma de grabación, donde escogimos una técnica estéreo AB y un spot para grabar el violín.

Lo interesante del proceso fue ver cómo Felipe dirigía al músico y de cierta manera se tomaban direcciones creativas en vivo y al instante con una metodología de prueba y error. De esta manera el compositor guiaba al intérprete en las notas y la dirección que debía tomar el *cue* (porque no hay partituras), y Felipe decidía si es lo que quiere o no, y a partir de esto se sigue esta idea o se vuelve a empezar.

Así mismo, entendí la importante conexión que debe haber entre el músico y el compositor, y lo concentrados que tienen que estar los asistentes de grabación para entender de cuando funciona una toma y cuando no, cuando se debe repetir, desde qué parte repetir y apoyar desde la ingeniería de sonido y no interrumpir al compositor ya que sus ideas se pueden esfumar por cualquier distracción.

De igual forma, aprendí del flujo de trabajo cuando se trata de componer la música de un proyecto original audiovisual, el cual consiste en varias fases:

Fase 1: Composición de la música original.

Esta fase es exclusiva de Felipe, quien prefiere trabajar de manera aislada para plasmar las ideas y los motivos que harán parte de cada escena de la serie. Normalmente estas ideas musicales se plasman en maquetas MIDI usando instrumentos virtuales de Native Instruments; tales como Session Strings 2, Session Horns Pro y Battery 4 de Komplete.

Fase 2: Grabación de las Maquetas MIDI

Para esta fase, Sandra y yo nos encargamos de hacer toda la preparación y recibir al músico con el que dejamos todo listo para la grabación. Se le explica igual al intérprete lo que debe tocar o se reproduce la maqueta MIDI para que tenga una

idea de las notas y la intención de la pieza musical.

Fase 3: Primer envío a productora para revisión.

A pesar de que la sesión se encuentra en *Surround*, se debe hacer un *downmix* para la mezcla en estéreo que revisará el director y la productora. Cabe aclarar que no se espera a tener toda la música de la serie o de los capítulos, sino que se van enviando los cues que ya estén grabados y ligeramente mezclados.

Fase 4: Finalización de sesiones de composición de la serie

Cuando la música ya está aprobada por el director, se preparan todas las sesiones de grabación final de música para hacer la mezcla. Así mismo se hace un MIDI tracking, donde los canales que no fueron grabados, pasen a ser canales de audio. (se debe entender que no todo puede ser grabado y se puede recurrir a muy buenas bibliotecas de sonido para trabajar con ellas en la música final).

Fase 5: Mezcla

Fase a cargo principalmente de Felipe donde Sandra y yo servimos de apoyo. Se hacen correcciones finales y se mezcla siempre con el video de soporte.

Fase 6: Revisión final productora

Se envió ya lo que será el material final en *Surround* con la mezcla hecha para detallar las últimas correcciones hechas por la productora.

Fase 7: Entrega Final

Se debe entregar la mezcla y masterización del producto incluyendo cada *stemp* de la sesión. Cada *stemp* se entrega con una salida estéreo y una *surround*, a una frecuencia de muestreo de 48kHz y 24Bits.

2.5.2 La Patasola

Película de terror de la productora DYNAMO, cuya labor de La Boheme aplicaba en el sonido directo, música y postproducción. En el momento de ingresar a la pasantía

se encontraba en etapa inicial de postproducción; se estaba definiendo el diseño sonoro de la película y el tipo de música que tendría.

Al ser una película de terror se ha hecho hincapié en el rol que el audio (incluido el diseño sonoro y la música), por lo que se han buscado muchas referencias para el sonido que se identifique la película. Las principales referencias eran películas como el conjuro o mama.

La Patasola es una película basada en un personaje mitológico colombiano que narra la historia de una mujer monstruo que tiene solo una pierna y pasa deambulando gritando y llorando. Para la película, el personaje no es mostrado sino hasta el final de la cinta, por lo que existe cierto misterio e incertidumbre de cómo luce. De esta manera, la única referencia que se tiene de este ser mitológico es auditivo, por lo que la composición del personaje a partir del audio era protagónico en la película.

Siguiendo esta idea, se definió que el personaje era un híbrido entre una mujer y un animal salvaje en descomposición, por lo que los sonidos debían ser de bestia, y muchas moscas de cuando se sintiera el personaje cerca. Mi labor entonces fue armar una biblioteca de sonidos con posibles sonidos que pudieran caracterizar al personaje, la cual Sandra organizó y seleccionó algunas para colocarlas en escenas clave.

Así mismo se hizo un gran trabajo en la parte de ambientes, donde al ser situada la película en una cabaña a mitad del bosque, se buscaron muchos sonidos de árboles, vientos, y animales salvajes. De mi parte, estuve presente en la grabación de una nevera que se situaba al interior de la cabaña y en las escenas de interiores debía sonar.

Además de esto, ya para la música, el compositor decidió incluir un fragmento en piano. Por lo que Sandra y yo hicimos el seteo y decidimos grabarlo con una técnica AB al nivel de los oídos (unos 18cm alejado uno del otro), y unos Room a distancia de 80cm de la nota más baja y más aguda respectivamente. Algo que vale la pena aclarar es que el posicionamiento de los micrófonos se hizo teniendo en cuenta del rango de notas que tiene la pieza musical en particular, el cual iba desde un C4 hasta un E5.

Después de la primera grabación para la música de este largometraje, la cuarentena entró en vigencia en Colombia y la práctica tuvo que ser cancelada. Por consiguiente tuve que pedir una prórroga y buscar una nueva pasantía. Para el segundo semestre de 2020 empecé a trabajar con el estudio Amniótica LTDA.



Imagen 3: Foto de la posición de los micrófonos para la grabación del piano en Pachamama. Marzo 23 de 2020.

3. PASANTÍA EN AMNIÓTICA LTDA

3.1 Sobre Amniótica LTDA

Amniótica es una empresa de postproducción, música y sonido en general para medios audiovisuales. Tienen una amplia trayectoria trabajando para empresas como Caracol TV, Sony Pictures Television, Teleset, AXE, Abbot, entre muchas otras. Así mismo trabajan con varias agencias de publicidad tanto nacional como internacional, desarrollando el audio de productos comerciales en países como EEUU, Guatemala, Inglaterra, Canadá e India entre otros.

Así mismo, mi trabajo se desarrolló con una empresa paralela que se llama Astronaut Media, la cual crea, produce y desarrolla contenido para realidad virtual, comerciales de TV, publicidad y apps para celular. De esta manera, Amniótica se encarga de toda la parte de Audio y Astronaut de la parte de imagen y animación.

3.2 Talento Humano

En la página web de amniótica podemos encontrar el siguiente talento humano:

- Alejandro Jaramillo (fundador, director, músico, ingeniero de mezcla) - Manuela Restrepo (productora, directora, publicista) - Diego Pinzón (ingeniero de mezcla, edición Foley, grabación ADR) - Gustavo Colmenares (diseñador sonoro, edición Foley, músico) - Simon Villarreal (diseñador sonoro, edición Foley, músico) - Leandro Villalobos (edición Foley, músico) - Itzel González (ingeniera de mezcla, diseñadora sonora, edición Foley) - Alejandro Carranza (editor Foley, músico) - Rafael Castaño (editor Foley) - Julián Rincón (editor Foley) - Fernando Scaglia (músico, compositor).

Sin embargo, debido al trabajo remoto que realicé este semestre, realmente solo tuve contacto con Alejandro Jaramillo (Fundador de Amniótica), Manuela Restrepo (Fundadora de Astronaut), Santiago Cortés (Pasante de Astronaut) y Mateo Restrepo (Pasante de Amniótica).

3.3 Flujo de trabajo

La principal fuente de comunicación entre el equipo fue por vía Whatsapp. Allí, Alejandro y Manuela día a día nos enviaban los proyectos que había por trabajar y entre los pasantes nos repartíamos las funciones. Mateo, al ser estudiante de ingeniería de sonido de la Universidad de San Buenaventura, estaba enfocado en la parte de postproducción y yo, al tener también la faceta de músico, era seleccionado para los proyectos relacionados con diseño sonoro y música. En otras palabras, el trabajo de Mateo estuvo relacionado mayormente en la parte técnica mientras que el mío en la parte creativa.

Así mismo, cuando había proyectos grandes y que requerían de mayor organización, Alejandro nos citaba a Mateo y a mí para una reunión de Zoom donde nos explicaba las pautas del trabajo a realizar y coordinábamos las funciones y tareas que cada uno realizaría. De esta manera, cuando teníamos nuestra parte, se enviaba a Alejandro o al encargado de juntar todo para luego mandarlo por WeTransfer, donde Alejandro finalmente lo mezclaba y lo terminaba.

Cabe la pena aclarar que, a pesar de que éramos dos practicantes de audio, no siempre trabajamos en los mismos proyectos ya que en ocasiones el trabajo era mucho y se nos asignaban aquellos proyectos que estuvieran más acordes a nuestro perfil académico.

De igual forma, en el siguiente esquema se puede visualizar de manera más gráfica de la metodología de trabajo, dividiendo el proceso de diseño sonoro de algún proyecto en 9 fases:

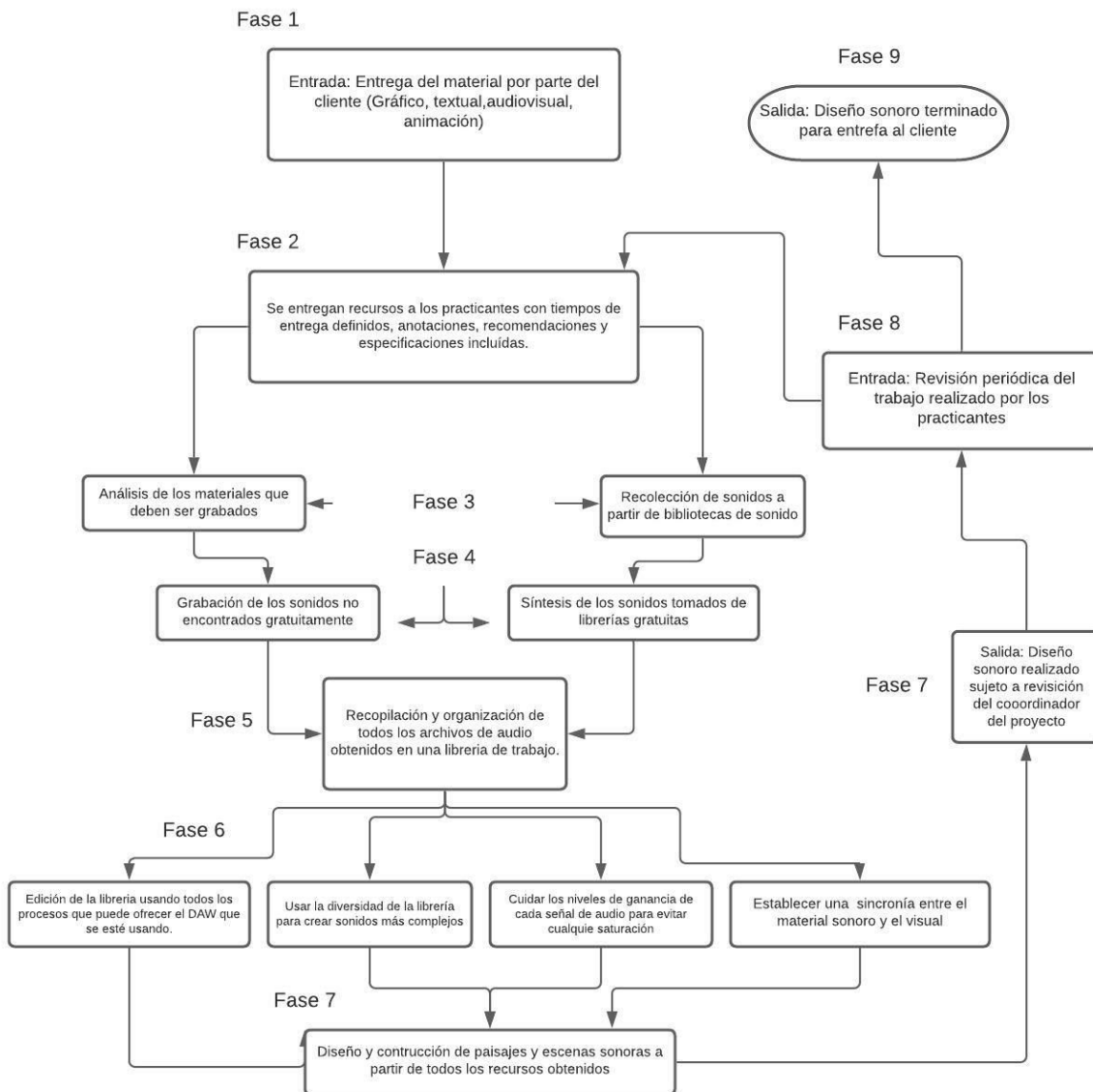


Imagen 4: gráfica del flujo de trabajo en Amniótica Ltda.

3.4 Retos

Debido a la cuarentena y la nueva normalidad, el flujo de trabajo se vio afectado como nunca antes y se enfrentaron nuevos retos para trabajar en una modalidad que ahora debía ser totalmente remota. Los principales retos que se experimentaron fueron los siguientes:

- Trabajar con los equipos que se tuvieran en casa: realmente se trató de trabajar lo menos posible en mezcla ya que Alejandro hacía este trabajo. Los *plugins*, monitores, micrófonos y la acústica que se tenía al alcance muchas veces no eran suficientes para lo que se requería, por lo que mi jefe muchas

veces asignaba más que todo trabajos de selección de archivos de audio en librerías y edición.

- Tener una muy buena conexión a internet para enviar y recibir archivos pesados sin que tomara mucho tiempo: fue realmente complicado poder iniciar la práctica ya que no poseía una buena conexión a internet y el flujo de trabajo se volvía tedioso y demorado. Es por esto que me vi en la obligación de obtener a toda costa un servicio wifi óptimo que me permitiera cumplir con las obligaciones con prontitud.
- Trabajar sin ninguna inducción más que el conocimiento y las aptitudes previas: No hay mucho espacio para la retroalimentación. Funciona o no funciona. Este fue un espacio perfecto para poner a prueba todos los conocimientos obtenidos tanto en el énfasis de ingeniería de sonido como de composición.
- Evitar las distracciones: al trabajar en casa donde convivo con mi núcleo familiar era muy difícil lograr un espacio prolongado de tiempo a solas sin que nadie me interrumpiera y muchas veces las tareas que me eran asignadas exigían total concentración.
- Lograr entender el lenguaje y la dinámica de trabajo de Amniótica: es difícil sentirse parte de una empresa cuando no se ha llegado a ella de una forma convencional.

3.5 Labores en la empresa

- Editor de ProTools para proyectos audiovisuales.
- Diseñador Sonoro de animaciones, videojuegos y comerciales.
- Editor de locuciones.
- Compositor de proyectos publicitarios musicales.
- Asistente de postproducción sonora para largometrajes.

4. Caso 1: Diseño de sonido PYB

PYB, o Pop your Brand, es una empresa panameña dedicada a ofrecer soluciones para impulsar, promover y vender cualquier producto, servicio o negocio que se desee a través de herramientas digitales y/o publicidad. Sin embargo, la pandemia los ha obligado a reinventarse y diseñar toda una nueva campaña donde empezando con sus empleados, plantean un nuevo concepto que ayudará a salir adelante en medio de esta crisis.

Es así como crean 5 conceptos claves que con apoyo de una animación les servirá de introducción para explicarlos con detalle. Los conceptos son: Movimiento, Progreso, Evolución, Creación e Innovación. De esta manera me entregan 5 animaciones, cada una con una duración aproximada de 12 segundos, en la cual

me es asignada la tarea de hacer toda la parte de audio con base a los movimientos y transformaciones que contienen las proyecciones visuales.

Así mismo, al momento de la entrega del material visual tuve una conversación por chat con Alejandro donde me suministraba varias referencias para guiarme así en el producto final que estaba buscando. Sin embargo, al ser algo totalmente creativo, Alejandro también me daba la oportunidad de aportar dando ideas para lograr complementar de manera óptima la relación imagen-sonido.

Después de varias conversaciones concordamos en que se buscaba un sonido minimalista, con una mezcla de sonidos con instrumentos acústicos, reverberaciones y sonidos electrónicos muy puntuales. De igual forma aunque no necesariamente buscábamos que fuera musical, sí se definió que debía haber un sonido delicado de piano que acentuara el movimiento de las figuras.

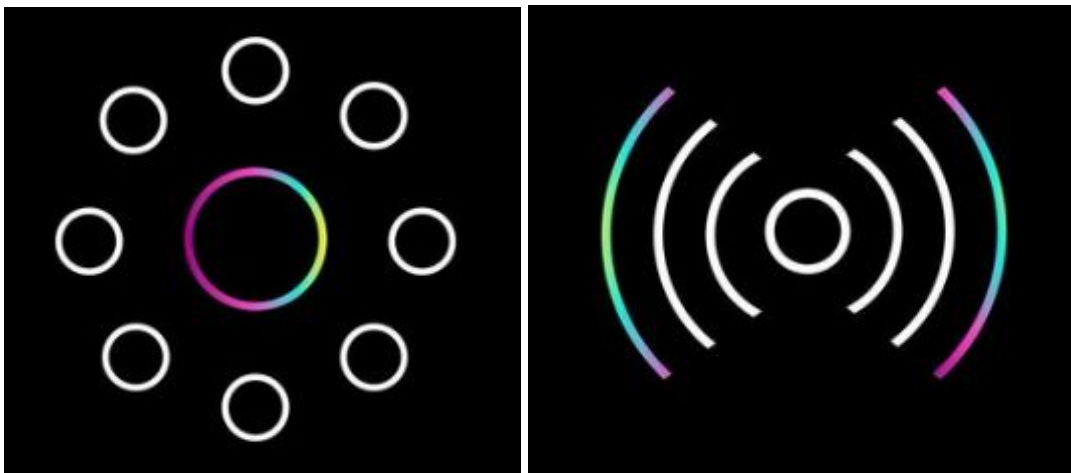


Imagen 5: Imágenes de las animaciones de PYB para diseño sonoro.

De esta manera escogí el DAW de Logic Pro X, gracias a sus librerías de sonido, para ejecutar el diseño sonoro de la animación. Lo primero que hice fue explorar la cantidad de sonidos que me pudieran servir según las indicaciones que me había dado Alejandro y luego organizarlas de acuerdo a la función que brindarán en la imagen, dividiendo así las siguientes funciones:

1. Sonido Ambiental: lo componen aquellos sonidos que cumplen una función de fondo o “relleno”. Se trataron de buscar varios que cubrieran todo el espectro de frecuencias.
2. Sonido Puntual: Estos los dividí a su vez en 2; sonido puntual con tono y sonido puntual sin tono. Aquellos que tuvieran tono enfatizaban los movimientos o apariciones de ciertas figuras en particular (ej. *bells*, *mallets*) y los que no, por lo general marcaban la salida de dichas figuras o el movimiento de las mismas (ej. *whooshes*).

3. Sonidos Musicales: a pesar de que los elementos sonoros no tienen una métrica definida y el concepto es meramente minimalista, usé sonidos que dieran continuidad a lo largo de la animación. El piano y los bajos que incluían brindaban uniformidad a la imagen y jugaban con la dualidad de tensión-relajación aplicando varias armonías y direcciones melódicas tonales.
4. Secuenciadores: algo característico de las animaciones es que tienen como base la transformación de varias figuras geométricas en otras y existe bastante movimiento entre estas; de arriba hacia abajo, de manera circular, de rebote, de un lado a otro, a manera de espiral, entre muchas otras. Dichas variaciones las interpreté a nivel sonoro a través de sonidos que se repiten uno tras otro, a manera de secuencia o loop, ayudando a reforzar esta sensación de movimiento o ciclo que nos brinda la imagen.

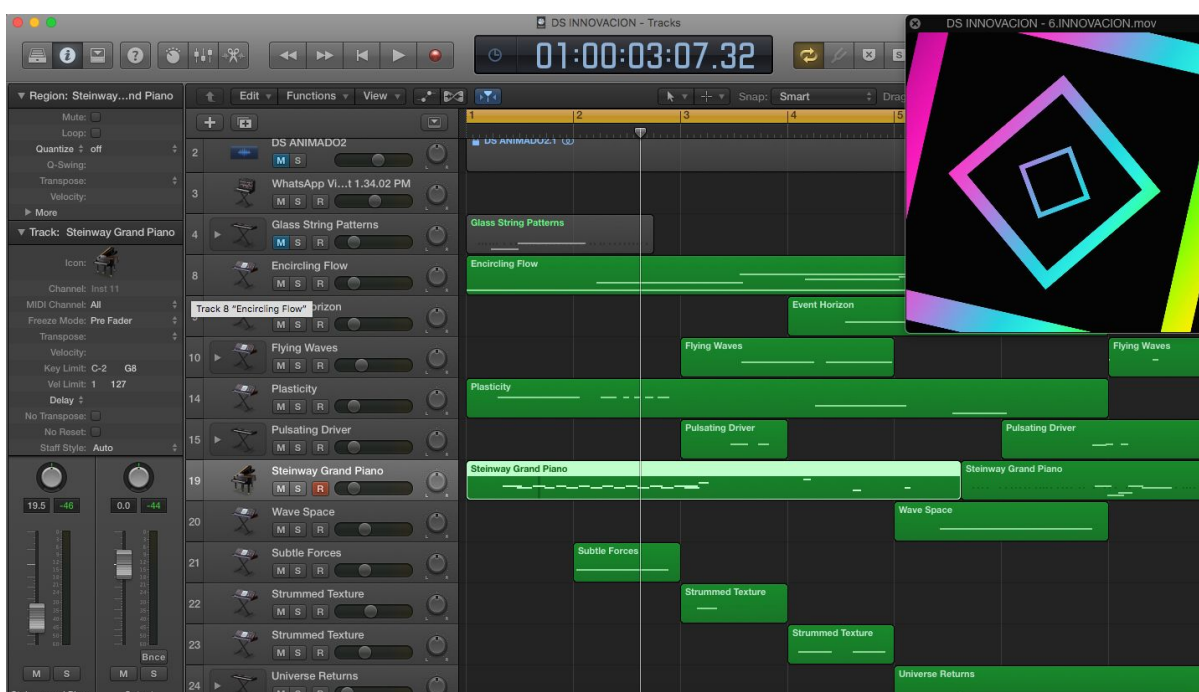


Imagen 6: toma de captura de la sesión en Logic Pro X con la animación de Innovación donde se hacía el diseño sonoro.

Es así como uno a uno se fue conformando el diseño sonoro de la animación y teniendo en cuenta la función de cada sonido se iba equilibrando la composición sonora. En un principio le mandé a Alejandro solo ciertos sonidos puntuales con tono y secuenciadores para comprobar que estuviera en el mismo camino que él se imaginaba. Después de tener su aprobación ya empecé a sumar sonido por sonido hasta sentir que cada movimiento en la imagen se pudiera oír. Seguido de esto, empecé a cubrir más el espectro sonoro aplicando sonidos ambientales tales como *pads* o *strings*. Al terminar esto, proseguí con el piano al que le aplicaba bastante reverberación y se interpretaban más que todo melodías llenas de arpegios o notas

repetidas en intervalos o triadas (muy al estilo minimalista), usando primordialmente consonancias dentro de las tonalidades de Do, Re o Sol mayor.

Para terminar, pero no menos importante, tenía la labor de ubicar ciertos sonidos puntuales sin tono para apoyar el movimiento de arriba hacia abajo o en espiral de la imagen. Es así como los *whooshes* me parecía que cumplirían perfectamente esta función. Sin embargo, decidí no usar bibliotecas de sonidos sino crear mis propios *whooshes*, así que me moví hacia el DAW de ProTools, donde un *plugin* llamado CODEX de Waves, me ayudaría con esta labor.

Ya en el *plugin* pude explorar la biblioteca de sonidos que tiene y cuando hallé el sonido que buscaba, empecé a manipular varios parámetros como el tipo de onda, la envolvente o la resolución, que definieron las características tímbricas que cumplían con las expectativas que tenía en mente.



Imagen 7: toma de captura de la sesión en ProTools de la animación de Innovación con el plugin de CODEX mostrando los parámetros de manipulación del audio.

Al haber terminado el diseño sonoro de la animación, la convertí a .mp4 y la mandé al grupo de whatsapp donde estaban Manuela y los practicantes y así tener la aprobación de todos. Si obtenía dicha aprobación, enviaba el archivo en .mov y .wav por Wetransfer, y en caso contrario, ejecutaba las correcciones correspondientes y posteriormente a esto era enviado.

De esta forma fue como realicé el diseño sonoro de los cinco videos de PYB y cumplí satisfactoriamente con la misión, cumpliendo así las expectativas de mis

jefes y del cliente.

5. Caso 2: Comercial Abbott

Abbott es una empresa reconocida mundialmente por ser una farmacéutica estadounidense que ofrece a sus consumidores una forma de llevar una vida más sana ofreciendo una gran variedad de productos nutrición, herramientas de diagnóstico, dispositivos médicos y productos farmacéuticos genéricos de marca.

Para el trabajo en cuestión, la idea fue hacer un comercial con sonido binaural donde se promocioe la labor y la calidad que tiene Abbott en sus productos y el impacto que ha tenido en sus consumidores. Para esto se usaron planos secuencia de 1 a 5 segundos, donde mostraban a diferentes personas, en diferentes partes del mundo, ejecutando distintas acciones: bailando, corriendo, montando en bicicleta, nadando, pescando, surfeando, escalando, entre muchas más.

De esta manera, nuestra labor era diseñar todo el audio del comercial llenando de manera efectiva los ambientes y efectos de sonido para las 52 escenas y 59 planos que presentaba el comercial. Así mismo, diseñar ciertos sonidos para una parte animada que dura 40 segundos aproximadamente.

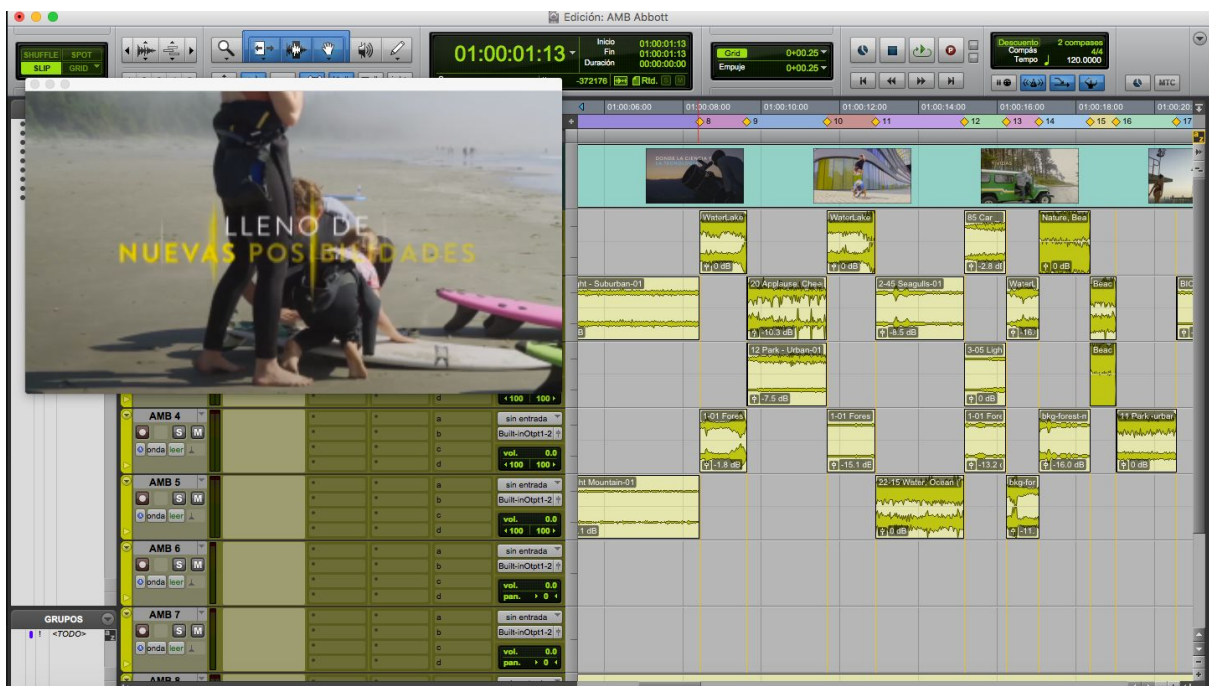


Imagen 8: Captura de pantalla de la sesión de ambientes del comercial de Abbott.

Para empezar, Alejandro nos citó a una videollamada donde junto con Mateo nos

asignó labores específicas; Mateo encargado de los efectos de sonido puntuales y yo de los ambientes. La primera tarea era crear cada uno una sesión, marcar las escenas y empezar a buscar cada uno por su parte, las librerías que contuviera los efectos o ambientes para todas las escenas.

En particular, las indicaciones que Alejandro me dio fueron específicas; debía buscar un ambiente para cada escena y agregar una o dos capas más para reforzar cada plano. De esta manera, en una escena donde se enfoca la playa por ejemplo, debía buscar capas de gaviotas o de palmeras así en la imagen solo se viera el océano, para así situar al oyente como si se encontrara en una playa donde todos estos sonidos también estarían presentes.

Paralelamente a mi trabajo, Mateo estaba buscando los sonidos para los efectos de audio que se veían en pantalla, y los ubicaba en sus sesión de FX. Cuando ya logramos un avance, yo le enviaba la sesión a Mateo quien incorporaba mi parte en su sesión y luego la sesión era enviada a Alejandro para su revisión. En total tuvimos dos revisiones donde Alejandro comprobaba el avance y nos daba varias recomendaciones a las partes que faltaban.

Al terminar esta labor, debíamos ahora diseñar los sonidos para la parte animada de 40 segundos aproximadamente donde nos dividimos ciertos fragmentos Mateo y yo, y creé unas melodías para ciertos momentos, teniendo en cuenta la tonalidad de la canción que ya estaba asignada para acompañar el comercial.



Imagen 9: Captura de pantalla de la sesión de diseño sonoro de la parte animada del comercial de Abbott.

Para terminar, la sesión de ambientes y diseño sonoro fue enviada a Alejandro quien se encargó de mezclarla y adaptarla para el sistema de audio binaural.

6. Caso 3: Audiologo Zinli

La empresa Zinli es un banco que entrará a Venezuela próximamente. Parte de su estrategia de publicidad es diseñar un Audiologo que los identifique y caracterice. Para esto Alejandro me asignó la tarea de crear varias propuestas para cumplir con las expectativas del cliente.

Para contextualizar un poco, un audio logo es un anglicanismo proveniente de las palabras *audio branding*, término que describe el proceso de desarrollo y gestión de una marca obtenido por el uso de elementos audibles¹. Estos elementos audibles pueden venir acompañados de un logo visual con una animación incluida.

De esta manera, al empezar a dialogar con Alejandro sobre el tema, Manuela estaba en proceso de diseño de la marca, por lo que debimos adelantar el trabajo sin tener nada visual aún para guiarnos. Las indicaciones de Alejandro fueron las siguientes: buscaba un sonido de una duración de tres segundos aproximadamente, y que a su vez se pudiera fragmentar ya que estaría presente en el ícono de la marca (con una duración de un segundo), y para la animación completa del logo que duraría los tres segundos.

Previamente a esto, Manuela me había pedido que buscara los audiologos más destacados de las últimas épocas e hiciera un compendio para que Alejandro los pudiera escuchar. Al hacerlo, él me mandó nueve los cuales servirían como referencia para nuestro audiologo; estos tienen la característica que son digeribles, dulces, tienen recordación y con una melodía clara. De esta manera me fue encomendada la labor de pasar 2 o 3 propuestas que cumplieran con estos parámetros y adicional que fuera por la onda que había implementado en los videos de PYB pero sin contar con los sonidos electrónicos que había propuesto para ese.

Cabe la pena resaltar que al ser un banco, el sonido que los identifica tenía que tener la característica de ser cordial y amable, optando por sonido acústicos y en las frecuencias medias altas. No puede ser nada invasivo, nada muy complejo o estruendoso.

¹ T. (2020, 21 mayo). *What Is Audio Branding?* ISA - International Sound Awards. <https://www.international-sound-awards.com/knowledge/what-is-audio-branding/>

Para empezar, escogí nuevamente el DAW de Logic Pro X por su biblioteca de sonidos, para hacer varias propuestas y que Alejandro pudiera escoger de ahí cuáles iban más acorde a las características que me había pedido. Finalmente hice seis, de las cuales se escogieron dos y al terminar la animación Manuela, dejamos solo una para sincronizarla con la imagen.

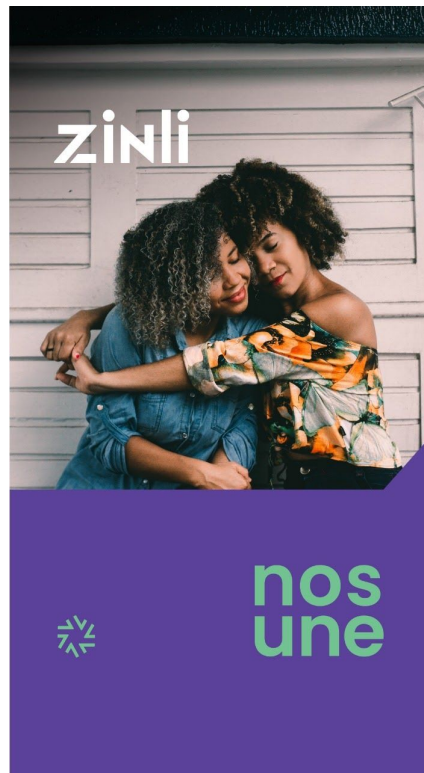


Imagen 10: Flyer publicitario del banco Zinli

Al obtener ahora la animación, se tuvieron que hacer varios ajustes para que sincronizara perfecto con algunos movimientos que hacía la imagen, donde se agregaron unos *bells* en el momento en que los puntos de las íes (de la palabra Zinli), se ubican en su posición hacia el final de la animación. Seguido de esto, con una posterior revisión por whatsapp y una aprobación del audio, envió el archivo .wav donde Alejandro la agrega a una sesión con otra propuesta hechas por él.

Para terminar, se me pide que fragmente el sonido en cuatro o cinco sonidos concretos de una duración máxima de un segundo, para usarlos como posible identificación del logo del banco.

7. Otros proyectos

Cabe la pena mencionar que también hice parte de otros proyectos de los cuales

algunos de ellos me encuentro realizando todavía al momento de escribir este texto. Algunos de los proyectos terminados y en proceso son los siguientes:

- Película “El ojo y el Muro”. Diseño Sonoro y postproducción. (En proceso)
- Marca “BabyLoop”. Composición del *jingle* de la marca. (En proceso)
- Podcast “Elepé”. Edición y mezcla del podcast semanal. (En proceso)
- Marca “Alimentum”. Diseño Sonoro del comercial de leche en polvo para bebés. (Terminado)
- Comercial DOAC. Diseño sonoro del comercial de Mansarovar Energy. (Terminado).
- Videojuego “Shark Tank”. Diseño sonoro del juego para celular de Shark Tank de Sony. (terminado).
- Grabación y Edición de locuciones para diversos castings. (terminado).

CONCLUSIONES

El hecho de poder haber realizado mi pasantía en dos empresas diferentes y en circunstancias tan atípicas me han permitido dejar enseñanzas muy valiosas. En primer lugar, puedo comparar los diferentes modelos de trabajo que tuve en cada una de ellas y puedo evidenciar el aprendizaje tan distinto que obtuve tanto en La Boheme como en Amniótica Ltda.

Por el lado de La Boheme, tuve la oportunidad de ver trabajar a Felipe Linares, quien se ha destacado en la industria audiovisual por ser un gran compositor. Tener esa referencia ya en un entorno laboral me da una idea de cómo es el ritmo de trabajo de un compositor de música para medios Audiovisuales. Mientras estamos en la universidad, se nos dan varios meses o hasta un semestre entero para realizar un proyecto de composición, diseño sonoro, foley, o postproducción de una producción audiovisual, y en la realidad el ritmo de trabajo se maneja bastante a contrarreloj. Para poder cumplir con los requerimientos dentro de los tiempos establecidos, el compositor debe nutrirse rápidamente de referencias, entender el lenguaje del proyecto, plasmarlo con ideas parecidas y grabarlas lo más ágilmente posible con bibliotecas virtuales a través de controladores MIDI o del instrumento que sepa tocar. De esta manera, en este espacio hay poco campo para pensar en un concepto musical muy elaborado, sin tanta carga armónica, y muchos menos con transcripciones a partituras; el músico de sesión llega, oye lo que hay que grabar y por oído más que todo lo ejecuta.

De igual forma, he logrado entender la importancia que tiene el detalle dentro de las producciones audiovisuales. Mientras cursaba la materia de Medios II, pude darme cuenta de la rigurosidad con la que Ricardo Escallón nos hacía rellenar

sonoramente cada escena, ya fuera en ambientes, efectos, diálogos y hasta música. En su momento me costó entender el porqué de este perfeccionismo en una escena donde al final se terminaría escuchando la mitad de lo que realmente se ha puesto, pero he concluido que son estos factores los que determinan la calidad del trabajo y el profesionalismo del mismo.

Por el lado de Amniótica LTDA, esta empresa puso a prueba mis conocimientos tanto de músico como de ingeniero de sonido. Quizás el aprendizaje que pude haber obtenido de Alejandro no fue el que hubiera deseado ya que como tal no pude observar la forma en cómo produce, mezcla o edita un proyecto audiovisual, pero sí me retó en mis propias destrezas y habilidades.

Para mí fue muy interesante poder comparar las dos empresas y analizar cómo mientras Amniótica se enfoca en los resultados y en trabajar con varios proyectos a la vez, La Boheme se concentra en uno por uno y al detalle. Sin embargo, con esto no estoy insinuando que un modelo de trabajo es mejor que otro, simplemente muestran dos formas distintas en que la industria funciona.

Así mismo, en Amniótica concluí la importancia de tener buenas herramientas de trabajo que ayudarán a realizar los trabajos en el menor tiempo posible y de manera excelente. Dichas herramientas incluyen un muy buen banco de sonidos, variedad en Plug-ins, unos buenos audífonos, un controlador MIDI, entre muchas otras que complementando con mis aptitudes y destrezas pudieron generar resultados sobresalientes.

De igual forma al realizar una práctica con otro pasante de audio en conjunto, pude evidenciar las ventajas que puede tener un estudiante de música con uno de ingeniería de sonido. En el medio de la postproducción audiovisual, y en las áreas que abarca una empresa como Amniótica LTDA, la parte musical es fundamental para desarrollar algunos de los proyectos, por lo que pude experimentar cómo poseía esa creatividad y esas destrezas que el practicante de ingeniería de sonido no podía ejecutar con facilidad.

En conclusión, puedo evidenciar la importancia que estos espacios de práctica universitaria tienen para estudiantes que están a punto de enfrentarse al mundo laboral y quieren comprender la aplicación que tienen las destrezas, aptitudes y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Así mismo, nos da vestigios del ritmo de trabajo y los retos laborales a los que nos enfrentaremos al culminar nuestro proceso académico.

ANEXOS

ANEXO 1: FORMATO DE REPORTE DE PASANTÍA



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá
Facultad de Artes
Departamento de Música

Formato Seguimiento y Evaluación Pasantías

Fecha: / /

Estudiante: **Santiago Currea**

Pasanta: _____

Empresa: **Amniótica**

Tutor Empresarial: **Alejandro Jaramillo** e-mail: **amnioticas@gmail.com**

Teléfono: **3132616199**

		Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	Capacidad de comunicación, responsabilidad y compromiso	Cumplimiento de las normas de la empresa	X			
		Responsabilidad en el cumplimiento de las tareas asignadas	X			
		Cumplimiento del horario de trabajo	X			
		Manejo del lenguaje oral y escrito	X			
		Relaciones Interpersonales	X			
2	Desempeño	Dominio y cuidado de las herramientas técnicas para desarrollar el trabajo.	X			
		Criterio para la solución de problemas y uso de las herramientas		X		
		Planificación y organización de las tareas asignadas		X		
		Actuación ante situaciones imprevistas		X		
	Muestra de Conocimientos teórico- prácticos del campo profesional	X				
3	Observaciones adicionales del tutor empresarial	<p>Estudiante con muy buena disposición, buen trato, responsable y muy creativo. Muy respetuoso con los procesos y con el trato hacia las otras personas de la empresa. Siempre dispuesto a hacer su mejor trabajo y en los tiempos establecidos.</p>				

Firma del Tutor Empresarial

ANEXO 2: CARTA DEL ASESOR DE TESIS



Bogotá, Noviembre 27 de 2020

Señores
Carrera de Estudios Musicales
Facultad de Artes

Asunto: Visto bueno del tutor para entrega definitiva del trabajo de grado de Santiago Currea Franco

Apreciados Señores,

Como tutor del estudiante Santiago Currea Franco, tras haber revisado la última versión de su documento de trabajo de grado, doy mi visto bueno para que este sea entregado a carrera y sometido a evaluación y sustentación.

Cordialmente,



Ricardo Escallón G.
Departamento de Música - Facultad de Artes
Pontificia Universidad Javeriana